JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

HUGO FERNANDO JARDIM MUNIZ DE SOUZA DA SILVA

RESUMO

Este artigo tem como objetivo refletir a respeito dos jogos e das brincadeiras na educação infantil. A educação é um processo permanente, onde todos os espaços são frequentados pelas crianças, com o intuito de educá-las dando a possibilidade de se tornarem um ser humano capaz de aprender em todas as etapas da vida. O processo educacional não se restringe à escola ou aos limites da família, mas atinge os novos locais e entre eles os espaços lúdicos como as ludotecas, os parques, os centros culturais, as áreas de lazer. O jogo é visto hoje como facilitador do desenvolvimento e contribuidor do processo de aprendizagem. Os profissionais devem refletir mais sobre o assunto e se preocupar em criar espaços para as crianças brincarem. O professor deve avaliar o potencial pedagógico das brincadeiras e buscar os recursos para ajudar as crianças a obterem informações sobre tópicos relacionados a elas.

Palavras-chave: Desenvolvimento. Possibilidade. Processo.

INTRODUÇÃO

Nos dias atuais os jogos e brincadeiras passaram a fazer parte das atividades direcionadas para aprendizagens em diversos eixos.

Se falar em jogos, geralmente, faz-se associação a um divertimento, brincadeira, passatempo que obedece à regras observadas durante a realização dessas atividades, contudo se sabe-se que o jogo é um processo lúdido e criativo que possibilita ao sujeito da ação modificar imaginariamente a realidade, pois funciona como elo integrador entre os três domínios do conhecimento o psicomotor, cognitivo e o afetivo-social.

A aprendizagem depende em grande parte da motivação: as necessidades e os interesses da criança são mais importantes que qualquer outra razão para que ela se ligue a uma atividade.

Durante este trabalho pretende-se fazer algumas reflexões sobre a importância dos jogos e das brincadeiras no cotidiano escolar, contribuindo para aprendizagem de uma forma lúdica.

Por meio dos jogos e brincadeiras a criança começa a receber estímulos, habilidades e atitudes necessárias à sua participação social, a qual só poderá ser atingida completamente mediante a convivência com seus companheiros da mesma idade e também com os mais velhos.

O significado de brincar é muito mais complexo do que as definições encontradas nos diversos dicionários existentes. Aurélio (2003, p. 12) define o brincar como “divertir-se, recrear-se, entreter-se, distrair-se, folgar”. Tal gesto também pode ser, segundo o dicionário Michaelis (2012, p. 17), “entreter-se com jogos infantis e divertir-se fingindo exercer atividades cotidianas do dia a dia adulto”. Ou seja, brincar é algo muito presente na vida do ser humano, ou pelo menos deveria ser.

OS JOGOS PARA AS ANTIGAS CIVILIZAÇÕES

Foi através da história dos números que os egípcios desenvolveram um jogo chamado de quadrados mágicos, do qual também foi elaborado os horóscopos. Além desses jogos, outros foram encontrados na Mesopotâmia.

Os fenícios desenvolveram o jogo da trilha considerado de conquista da época em torno da cidade estado Tiro, mais importante, pois era através dela que giravam as atividades de outros centros.

Não se tem conhecimento que o jogo da trilha foi desenvolvido pelos fenícios, pois sua prática era comum entre os egípcios, os gregos e romanos e, principalmente nos séculos XV e XVI na França, chamado de moinho, do qual pode ter originado o jogo da amarelinha.

A história dos egípcios e dos deuses tiveram sua origem nos jogos. Conta a lenda que Nut, uma deusa apaixonou-se por Geb, um mortal, sem que Amom- Ra soubesse. Este lança uma maldição sobre Nut. O guerreiro Thor resolveu ajudá-la, propondo jogar com a Lua. Jogando com a Lua Thot torna-se vencedor, recebendo como prêmio parte das luzes, e com isso nasceram os deuses Iris e Osíris, entre outros.

A crença egípcia retrata que alguns jogos tiveram sua origem além dos infernos. Conta a lenda que Ramsés III desce vivo em lugares que pensavam ser o inferno. Depois de um tempo retorna, trazendo consigo um avental de ouro, que para alguns historiadores era para caçar mosca e para outros representava a soberania.

Outra lenda egípcia em que o jogo aparece é a história do filho de Ramsés II, Seton que sonhava em se apoderar de um livro de bruxaria que ouvirá falar e que se encontrava sobre a tumba de sua mulher. Ignorando as advertências, Seton resolve ir até o santuário pegar o livro. Consegue se apoderar do livro, trazendo para si má sorte. Sonha que havia se apaixonado por uma bela mulher que o amaldiçoou-a, fazendo-o matar seus próprios filhos. Passada a alucinação recupera a

razão devolvendo o livro. Nesse duplo jogo de sorte e sedução, nota-se que na primeira lenda, tem-se a conquista de um manto sagrado, enquanto na Segunda lenda houve a vitória do herói sobre o livro amaldiçoado.

O sênet era o jogo mais comum existente às margens do Nilo. Sua representação foi observada com frequência no interior das pirâmides em 1500 a. C. Sabe-se que suas primeiras características eram lúdicas, mas com o tempo foi adquirindo caráter religioso. Para os egípcios preservando o corpo após a morte as pessoas viveriam em outro mundo. A passagem da morte para a vida eterna era difícil, pois a alma deveria ultrapassar criaturas demoníacas. O jogo do sênet representava esse percurso e era realizado em uma mesa de ébano ou marfim. O tabuleiro desse jogo tinha trinta casas distribuídas em três colunas verticais, contendo diferentes significados. Cada casa que ia sendo conquistada era considerada a peregrinação dos homens para a vida eterna. Simbolizava a luta da alma humana contra os inimigos de outro mundo. Essa atividade de caráter funerário indicava que o morto se preparava para o seu retorno à vida e os vivos para a morte.

Os jogos não eram só para os egípcios, mas também para outros povos. Os gregos davam muita importância para as olimpíadas, consideradas como uma das mais importantes festividades nacionais.

Os jogos disputados em Olímpia foram os mais celebres da Antiguidade. Inicialmente incluíam somente a corrida do estádio (dromos), que media 192,27m e duravam apenas um dia. Mais tarde, uma trégua olímpica de um mês obrigava os gregos a interromper qualquer conflito de que estivessem participando. No séc. VII, as corridas passaram de um estádio (192,27m) para 24 estádios. Em 708 a. C foram acrescentados o pentatlo, a corrida de carros e o pancrácio (luta semelhante ao boxe). Em 472 a. C, época de seu apogeu os jogos duravam cinco dias, diante de uma multidão enorme, da qual eram excluídas as mulheres. Os vencedores recebiam uma palma ou uma coroa de oliveira; sua cidade lhes reservava uma acolhida triunfal: suas estátuas eram erigidas no recinto do Áltis, e os poetas, como Píndaro, escreviam odes em sua honra. Foram proibidos em 393 a. C.

Os jogos na Grécia também eram utilizados na educação, descritidos em inúmeras obras literárias. A Ilíada e a Odisseia, atribuídas a Homero, relatam episódios famosos ocorridos neste período, como a Guerra de Tróia (Ilíon) e as viagens de Ulisses (Odisseu).

Para os gregos, os jogos eram representados em objetos do cotidiano. Um exemplo típico foram algumas ânforas descobertas, que continham figuras de Zeus (pai e rei de todos os deuses) com uma bola na mão, brincando com sua aia. A bola tinha um significado mitológico, pois representava o astro "sol" girando pelo universo, pulsando, símbolo da vida e da juventude, e as atividades com ela realizadas envolviam homens e mulheres. ” (CARNEIRO, 2003, p. 16).

A prática dos jogos também foi encontrada em histórias gregas que envolviam deuses e homens. Uma dessas histórias é a do aro que era utilizado como exercício físico que demonstrava equilíbrio e delicadeza dos movimentos. Dizia-se que teria sido transportado ao Olimpo para que Zeus utilizasse. A origem do aro se remete ao aparecimento da roda, por volta do fim do séc. VI a. C na Grécia, onde era utilizado como instrumento de ginástica ou de exercício para as pessoas que apresentavam deficiências físicas.

O jogo das pedrinhas ou cinco marias é um jogo da Antiguidade e a sua prática pode ser grega desde 45000 a.C. Realizava-se com astrágalos de carneiro. A posição em que as peças caíam tinha um significado e sua interpretação cabia ao sacerdote ou à pitonisa. Durante algum tempo, não se sabe quando, serviu para selar a sorte das virgens, pois determinava quem seria sacrificada e oferecida aos deuses. O lançamento das pedrinhas representava as ações de residir e sair. Este jogo pode ter originado o jogo de pares e ímpares.

O jogo dos astrágalos era muito popular no mundo antigo e com o tempo perdeu seu caráter sagrado. Eram atiradas quatro pedrinhas ao ar e a posição que as pedrinhas caíam determinavam quatro pontos diferentes. Como sua forma parecia um cubo, os astrágalos foram os ancestrais dos dados.

Os jogos de dados foram inventados por Palamede, para penetrar em Tróia. Há também indícios desse jogo na Odisseia, em que os pretendentes da rainha Penélope praticavam sobre bois em frente ao palácio.

Outra atividade muito popular em todo o mundo foi a corda, cuja origem pode ser grega. Era utilizada como rito da fecundidade. Como cabo de guerra inicialmente tinha significado mitológico e com o tempo perdeu esse sentido, passando a ser uma competição de equipe, realizada através de canções.

O kattabos era um jogo praticado com taças de vinho por volta de 6000 a .C, em que um colono grego da Sicília embriagado aposta com seus amigos que seria capaz de apagar a luz com o vinho restante de sua taça. Mais tarde era praticado pelos romanos ligado aos prazeres da mesa.

Com o tempo essa atividade perde a graça e outro jogo surge. Um artesão confeccionou uma base com formato de uma lâmpada, na qual havia uma pequena figura de braço erguido segurando um disco e outra havia um disco maior. O jogo consistia em tirar do lugar o primeiro disco (plastinsc), dei-

xando-o cair sobre o segundo (manes) e produzindo um som de sino.

Os romanos adaptaram muitas atividades lúdicas pertencentes aos jogos egípcios e gregos. Dividiam-nas em dois grupos: os jogos públicos e jogos privados.

As crianças jogavam galinha cega na presença dos pais e tinham alguns brinquedos e miniaturas dos objetos utilizados pelos adultos. A ginástica era para os jovens e os jogos de tabuleiro, de dados e apostas eram para os adultos.

Os romanos gostavam de atividades teatrais e circenses, além dos jogos de fichas e das corridas de quatrigas. Eram apaixonados por jogos de todas as modalidades e em certos templos foram encontrados ladrilhos no chão em formato quadrado ou em círculo cruzados em diagonais representando o jogo de damas. Sua origem é grega, mais precisamente dos discípulos de Pitágoras que acreditavam que a regra matemática desse jogo permitiria conhecer o mundo.

Os romanos tinham interesse por jogos de guerra, era comum atividades de relaxamento e de banhos observados ainda hoje nas ruínas de Sesosbriga, na Espanha e de Conímbriga, em Portugal. Nas saunas praticavam jogos de bola ou de tabuleiros e ouviam músicas. A corrida com brigas e a luta de gladiadores eram utilizados para ganhar popularidade política. Os mosaicos da praça Amerina, na Sicília, datados do séc. IV, mostram crianças da época brincando e praticando esportes. As mulheres de Pompéia jogavam ossinhos e uma atividade parecida ao jogo de dama, denominada ludus latrunculorum, com pedras de duas cores num tabuleiro semelhante ao atual e sua origem é grega.

Outra atividade comum era o jogo de odres ou ascólias, conhecida como amarelinha, desenhada no chão do Fórum Romano e era uma atividade de equilíbrio em cima da pele de bode azeitada para favorecer o escorregão dos jogadores. Esse jogo data do séc. V a. C. O salto de um pé só era um exercício de significado e às vezes era utilizado em casos de ferimentos e também por outros rituais. Os soldados romanos ensinavam amarelinha para as crianças nas estradas romanas porque sua prática era facilitada. E há quem acredite que a amarelinha, em sua origem, estava vinculada a alguma prática astrológica. Ainda hoje, não se tem conhecimento porquê da existência de doze casa com os signos do zodíaco. Sua representação era comum em camafeus e, segundo a lenda, na Idade Média, os diferentes traços representavam uma peregrinação com objetivo de resgate. Cada traçado tinha um significado diferente. O homem que percorria o traçado era manco e sua deficiência indicava uma falta espiritual.

Na Índia a amarelinha era conhecida com o nome de chikri bila que representava a peregrinação do inferno ao céu.

A Índia também atribui a origem do xadrez no séc. V. Sua invenção foi atribuída a um sábio da corte indiana chamado Sisa. O rei pediu para o seu súdito para criar um jogo que demonstrasse o valor de algumas qualidades como a prudência, a diligência, a visão e conhecimento. Surgi assim o xadrez, não só com as recomendações do governante, representou também quatro elementos do exército indiano: carros, cavalos, elefantes e soldados comandados por um rei e seu vizir. O sábio explicou que escolhera a guerra como modelo para o jogo, pois era a forma mais eficiente para se aprender o valor da decisão, do vigor, da persistência, da ponderação e da coragem. O rei ordena que o xadrez fosse preservado nos templos, por considerar seus princípios fundamentais para a justiça e também como treinamento para a guerra. Conta a lenda que o sábio pede ao rei como recompensa uma quantidade de trigo por cada casa do tabuleiro dobrando- a. O rei fica surpreso a princípio, mas percebe que a quantidade do cereal representava a fortuna que reino algum havia conseguido produzir.

O xadrez estende-se para a Pérsia, a Arábia e a Europa. Durante a Idade Média serve como inspirador para as histórias sentimentais como por exemplo a trama amorosa de Tristão e Isolda. Miguel de Cervantes também utiliza o xadrez no romance de Don Gaíferos. Grandes filósofos como Rousseau e Voltarie também foram apaixonados pelo xadrez.

A INFLUÊNCIA PORTUGUESA NO FOLCLORE E NAS BRINCADEIRAS

É bastante conhecida a influência portuguesa através de versos, adivinhas e parlendas. Os primeiros colonizadores trazem para o Brasil inúmeras histórias que são: o Lobisomem, a Moura- Encantada, as Três Cidras do Amor, a Maria Sabida, doce na morte e agra na vida, as andanças de Malazarte Fura- Vida, todo o acervo de estórias de bruxas, fadas, assombrações, homem de sete dentaduras, gigantes, príncipes, castelos, tesouro enterrado, sonho de aviso, oração forte, medo de escuro, entre outras. De acordo com Sílvio Romero, o português é o agente mais robusto de nossa vida espiritual. Atribui também ao português as crenças, a religião, as instituições civis e políticas, a língua e o contato com a civilização europeia. Pertencem aos portugueses, os romances cavalheirescos: D. Infante, Noiva Roubada, Bernal Francês, D. Duarte e Donzinha, D. Maria e D. Arico e outros encontrados em nossos Contos Populares e nas coleções europeias.

As histórias da mula- sem- cabeça e da cuca ou papão foram trazidas pelos espanhóis e pelos portugueses da península ibérica para o Brasil.

A infância brasileira tem características nas histórias sobres as cucas, bichos- papões e as bruxas que eram contadas pelas avós portuguesas e pelas negras. O jogo do papão conhecido atualmente como o jogo da bolinha de gude tem características semelhantes como por exemplo três buracos no chão em forma de triângulo. Quem conseguir dar três voltas é o papão dispondo de poderes para matar seus adversários e também possui imunidades.

As brincadeiras de pique podem estimular a criação da figura de bruxa, que representa o pegador. A brincadeira só inicia quando a bruxa ou pegador conta até trinta, correndo atrás dos outros e quando toca a mão de alguém deverá dizer: bruxa! transformando este em bruxa e assim por diante.

A criança brasileira desde a colonização é minada por cantigas portuguesas. Existe a cantiga Rodriguinho, a qual consiste em bater no alto da cabeça da criança de acordo com o ritmo até que a criança repita o gesto e acha graça.

Rodriguinho, Rodriguinho, Como ele vem,

Todo requebradinho Rodriguinho Namoradinho, Como ele vem,

Todo requebradinho Dá! Dá! Dá!

Na cabecinha, Da menina

A cantiga Fiorito é cantada por crianças pré-escolares trocando a palavra fiorito por pirulito.

Fiorito que bate, Bate;

Fiorito que já bateu: Quem gosta de mim é Ela,

Quem gosta dela sou Eu

Grande parte dos jogos tradicionais popularizados no mundo inteiro, como o jogo de saquinhos (ossinhos), amarelinhas, bolinha de gude, jogo de botão, pião e outros, chegou ao Brasil, sem dúvida, por intermédio dos primeiros portugueses" (KISHIMOTO, 2003, p. 24).

O pião é um objeto feito de madeira com um prego na ponta, presente na atividade lúdica da criança por intermédio dos portugueses.

Para andar lhe pus a capa E tirei para andar

Que ele sem capa não Anda

Nem com ela pode andar Com capa não dança Para dançar se bota Capa

Tira-se a capa para Dançar

A origem do pião pode estar atribuída aos gregos e aos romanos segundo d' Allemanque Callimaque Pittacus que morreu em 579 a . C, falava de um pião que fazia virar com um chicote. Os romanos conheciam também este jogo, uma vez que Horácio falou dos trouchus. Parece que entre os romanos o pião já era um jogo favorito das crianças. Ao invés de trabalhar Pérsio só queria rodar seu pião de madeira.

A INFLUÊNCIA NEGRA NOS JOGOS

Identificar o folclore de origem africana no Brasil é uma tarefa complexa. De acordo com Nina Rodrigues na obra Os Africanos no Brasil, o folclore brasileiro teve influência resultante dos folclores das raças colonizadoras. Atualmente não se pode discriminar a contribuição de cada um dos fatores étnicos. A adaptação ao novo meio, já pelo conflito e congraçamento das diversas raças, já pela fusão hereditária de suas tendências no sentido e a forma primitiva dos contos populares, dando-lhes colorido local e atual.

De acordo com Nina Rodrigues fica difícil identificar a contribuição dos negros no elemento étnico no folclore brasileiro, pois estes trabalhavam nos engenhos, nas plantações, nas minas, nos trabalhos das cidades do litoral.

Quando os primeiros escravos chegaram ao Brasil não tinham documentos. De acordo com vários historiadores, na Capitania de São Vicente foram encontrados os primeiros negros africanos. Na Bahia os primeiros negros chegaram em 1538.

Os negros africanos chegaram no Brasil por volta dos séculos XVI, XVII e XVIII para substituir o trabalho efetuado pelos índios.

Em relação aos jogos e brinquedos africanos, Câmara Cascudo, em Superstições e Costumes (1958, p. 50-57), afirma ser difícil detectá-los pelo desconhecimento dos brinquedos dos negros anteriores ao séc. XIX. Com centenas e centenas de anos de contato com o europeu, o menino africano sofreu a influência de Paris e Londres. Além do mais, há brinquedos universais presentes em qualquer cultura e situação social como as bolas, as pequenas armas para simular caçadas e pescarias, ossos imitando animais, danças de roda, criação de animais e aves, insetos amarrados e obrigados a locomover-se, corridas, lutas de corpo, saltos de altura, distância, etc., os quais parecem, segundo o autor, estar presentes desde tempos imemoriais em todos os países. (KISHIMOTO,2003, p. 28).

De acordo com Cascudo a criança africana aceitava a atividade lúdica que o ambiente permitia. Usava os materiais próximos de sua cultura e brincava com as técnicas africanas ou adotava a local. A literatura oral deixava a sua marca. A mãe- preta transmitia para as suas crianças os costumes de sua terra, os contos, as lendas, os mitos, os deuses

e animais encantados. Essa cultura oral permaneceu com os traços da cultura africana.

Um dos brinquedos da cultura africana encontrado foi a espingarda de talo de bananeira. Para confeccioná-lo, basta fazer uma série de incisões no talo da bananeira, deixando os fragmentos presos pela base. Ao levantar todos esses pedaços, seguros por uma haste, e ao passar a mão ao longo da haste, fazendo-os cair, eles soltam um ruído semelhante ao tiro de uma espingarda.

O JOGO E A EDUCAÇÃO INFANTIL

Alguns autores têm uma definição sobre o jogo e a educação a partir de seu tempo histórico.

Huizinga (1993), um importante filósofo afirma que o jogo era uma atividade ou ocupação voluntária exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas, absolutamente obrigatórias dentro de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana.

Um dos teóricos que ilustra a importância do lúdico na educação foi Célestin Freinet (In: Elias, 2000), que acredita em uma escola ativa, propiciando o desenvolvimento dos interesses e na formação social da mente. Ele acredita que o jogo é umas atividades educativas, que estava ligada ao trabalho-jogo. Assim a criança dedica-se ao trabalho como sendo um jogo que dava prazer e satisfação. Sua pedagogia incentiva as aulas fora do ambiente escolar, o trabalho coletivo e o comunitário.

Pestalozzi (In: Almeida, 1998) foi um dos precursores do construtivismo, conservando em sua metodologia algumas características: o ensino pela experimentação, o incentivo ao diálogo, o ideal da educação, fazendo desabrochar o ser como um todo, em suas plenas potencialidades e, principalmente, colocando o aluno como centro da ação, ao dizer:

"o círculo do saber, pelo qual o homem se torna feliz em sua condição, é pequeno. E esse círculo começa bem próximo dele, em torno de seu ser, das suas relações mais íntimas".

A pedagogia de Fröebel (2001) caracteriza-se por ser uma educação esférica. Os conhecimentos do homem são passados para as gerações mais novas. Cada um exercia sua ação por iniciativa própria ou por influência de alguém. Os alunos aprendem em contato com o real, interagindo com os objetos e tomam consciência deles, assim como a influência exercida em suas vidas.

Fröebel (In: Almeida, 1998) afirma que a escola deveria considerar a criança como agente criador e despertar, mediante estímulos, as suas faculdades próprias para a criação. Segundo o pensador, a melhor forma de conduzir a criança à atividade, à auto expressão e à socialização seria através dos jogos.

Dewey (In: Almeida, 1998) afirma que o jogo fazia parte do ambiente natural, ao passo que as referências abstratas e remotas não correspondem ao interesse da criança. Em suas palavras: somente no ambiente natural da criança pode haver um desenvolvimento seguro.

Wallon (In: Galvão, 2002) acredita que a educação deve atender a formação do indivíduo e à da sociedade através da integração entre o indivíduo e o outro pelo seu social e individual. O caráter emocional se desenvolve nos jogos. Seus aspectos relativos à socialização. O jogo para Wallon propicia a relação com o outro através das descobertas.

Freud (In: Almeida, 1998) acredita que a atividade lúdica pertence a infância. Afirma também que o jogo desenvolvido pela criança faz com que esta crie o seu mundo, reordenava suas ideias e a percepção da realidade.

De acordo com Brougére e Henriot, o jogo poderia ser divido em três partes:

1. O resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social
2. Um sistema de regras
3. um objeto

Cada jogo possui uma linguagem inserida dentro de um contexto social. Esta linguagem funciona como forma de expressão, respeitando as regras de construção. A noção de jogo deve ser utilizada no cotidiano. O essencial é respeitar o uso cotidiano e social da linguagem, pressupondo interpretações e projeções sociais.

Todo grupo social deveria compreender, falar e pensar da mesma forma. Ao considerar o jogo dentro de um contexto social significava o levantamento de hipóteses, a aplicação de experiências ou categorias desenvolvidas pela sociedade dentro de sua cultura.

De acordo com o fato social, o jogo assume o sentido que sociedade lhe atribuí. Dependendo do lugar o jogo possui significações distintas. Se o arco e flecha hoje aparecem como brinquedos, mas para as culturas indígenas representa os instrumentos de caça e pesca. Em tempos passados, o jogo é considerado inútil. Nos tempos do Romantismo o jogo é utilizado para educar as crianças.

Qualquer jogo determina a sua regra de acordo com a modalidade que pertence. As regras do jogo proporcionam uma situa-

ção lúdica, ou seja, quando se joga, executa as regras de determinado jogo e ao mesmo tempo desenvolve uma atividade lúdica.

Os jogos podem ser feitos de diversos materiais para diferenciá-los. Como por exemplo, o xadrez que pode ser de papelão, madeira, plástico, pedra ou metais. Outro exemplo é o pião que poderia ser feito de madeira, casca de fruta ou plástico, representando a brincadeira de rodar o pião.

Os três aspectos permitem a compreensão do jogo, através dos significados que cada cultura desenvolve e também de suas regras e objetos que possuem.

Antes da revolução romântica, três concepções fazem a relação do jogo infantil com a educação:

1. recreação;

2. uso do jogo para favorecer o ensino de conteúdos e

3. diagnóstico da personalidade infantil e recurso para ajustar o ensino às necessidades infantis.

Desde a antiguidade greco-romana o jogo é visto como relaxamento necessário a atividades que exigem esforço físico, intelectual e escolar (Aristóteles, Tomás de Aquino, Sêneca, Sócrates). Por longo tempo, o jogo infantil fica limitado à recreação.

Durante a Idade Média, o jogo é considerado "não-sério", por estar ligado aos jogos de azar, bastante divulgado na época.

A partir do Renascimento o jogo passa a servir para ensinar conteúdos de história, geografia e outros com princípios de moral e ética. No Renascimento as brincadeiras são vistas como forma de desenvolvimento da inteligência e facilita o estudo. O jogo infantil era utilizado nas escolas para a aprendizagem dos conteúdos escolares.

Rabelais (s/d) em sua obra clássica "Gargântua" critica a educação dos sofistas, mostrando que o seu personagem não tem educação. Devido a essa educação inadequada o autor acredita que o jogo tinha característica de inutilidade e futilidade, passatempo, enquanto da educação do sábio pedagogo o jogo é utilizado como instrumento de ensino como, por exemplo, a matemática e outros conteúdos. No fundo, Rabelais critica o jogo como futilidade, como não-sério e o valoriza como instrumento de educação para ensinar os conteúdos, gerar conversas, ilustrar valores e práticas do passado, ou para recuperar as brincadeiras do passado.

Como Rabelais, Montaigne divulga o caráter educativo do jogo. Para Montaigne o jogo é instrumento de desenvolvimento da linguagem e do imaginário. Privilegia os jogos que valorizassem a escrita. Mas era Vives-Traité de l' enseignement, 1612, (apud Brougére 1993, p. 108) - que completa o sentido do jogo, veiculado nos tempos atuais, através das seguintes características como meio de expressão de qualidades espontânea ou naturais da criação, como recreação, momento adequado para observar a criança, que expressa através dele sua natureza psicológica e inclinações. Esta concepção mantém o jogo como sendo uma atividade educativa, com sua espontaneidade.

Começa a surgir no Renascimento uma outra concepção de infância, na qual a criança é dotada de valor positivo, de uma natureza boa, que é expressa através do jogo e esta concepção fica também durante o Romantismo.

O desenvolvimento infantil no Romantismo considera a criança com a alma dos poetas, considera o jogo como forma de expressão. A criança não é só um ser em desenvolvimento, mas com características próprias e também era vista como uma criança que imita e brinca, dotada de espontaneidade e liberdade.

No Romantismo surge um novo tipo de pensamento sobre a criança e o seu jogo na visão de alguns pensadores: Jean-Paul Richter, Hoffmann e Fröebel, que consideram o jogo como sendo uma conduta espontânea e livre e um instrumento de educação da primeira infância.

Nos tempos passados, as fases da vida do indivíduo como a infância, a maturidade e velhice são comparadas às da humanidade. Com o Romantismo focando na criança surge a relação entre a infância do indivíduo com à da humanidade, por influência de Rousseau.

Quando se observa as brincadeiras infantis e a capacidade imitativa da criança do séc. XVIII exige-se o conhecimento que a criança possuí como sendo a via de acesso à origem da humanidade. Supondo a existência de uma equivalência entre os povos primitivos e a infância, que é a idade do imaginário, da poesia, semelhante aos povos dos tempos da mitologia. O jogo é considerado uma forma espontânea, livre, de expressão de tendências infantis.

Começa a surgir no séc. XIX, a psicologia da criança com influência da biologia e faz transposições dos estudos com animais para o campo infantil. A teoria de Groos considera o jogo como pré- exercício de instintos herdados que fazia a ponte entre a biologia e a psicologia.

Para Groos o jogo era considerado uma necessidade biológica e psicologicamente um ato voluntário (apud Brougére, 1983, p. 182).

O jogo remete-se ao natural, universal e biológico, necessário para o treino de instintos herdados. Dessa forma Groos retoma a ideia de que o jogo é uma forma espontâ-

nea, natural (influência biológica), prazerosa e livre (influência psicológica) e antecipava sua relação com a educação (treino de instintos).

Groos adota o pressuposto biológico da necessidade da espécie e acrescentava a vontade e a consciência infantil em buscar o prazer para justificar os processos psicológicos. As teorias da recapitulação e do pré-exercício recebem nova roupagem que dão ao jogo, permitindo com isso a sua divulgação na psicologia e da pedagogia.

Claparéde (1956), procura conceituar a brincadeira, recorria à psicologia da criança, com influências da biologia e do Romantismo. Para o autor, o jogo infantil desempenha o papel importante do autodesenvolvimento e em consequência do método natural de educação e instrumento de desenvolvimento. É através da brincadeira e da imitação que se dava o desenvolvimento natural que era enfocado na psicologia e na pedagogia do escolanovismo.

Da mesma forma, os psicólogos freudianos acreditam que a brincadeira infantil pode ser usada para a educação da criança e também para perceber seus comportamentos. Melanie Klein usa a brincadeira em seu diagnóstico para detectar os problemas que as crianças apresentam.

Além das teorias de Piaget e Vygotsky, cresce a influência do psicólogo americano Bruner. Com a fundação do Centro de Estudos Cognitivos da Universidade de Harvard, em 1960, em parceria com o lingüista Miller. Bruner inicia a sua gestação de sua teria sobre os jogos. Enquanto Bruner pesquisa os processos cognitivos e a educação, Miller estudam a linguagem. Bruner pesquisa o jogo adotando a mesma identificação da estrutura do jogo à da linguagem.

Chomsky traz a concepção do caráter criativo da linguagem através do conhecimento das regras que a linguagem possui, permitindo com isso infinitas construções de frases. A compreensão das regras gera as sentenças e é possível a criação de novas sentenças a partir de outras regras que era a chave para a compreensão da linguagem e de suas teorias sobre as brincadeiras infantis.

Para Bruner (1978, 1986, 1983, 1976), as brincadeiras infantis estimulam a criatividade, não no sentido romântico, mas na acepção de Chomsky, de conduzir à descoberta das regras e colaborar com a aquisição da linguagem. Era através da ação comunicativa que se desenrola nas brincadeiras entre a mãe e filhos, que dava significado aos gestos e que permite que a criança decodifique contextos e aprende a falar. Ao descobrir as regras as crianças aprendem ao mesmo tempo a falar, a iniciar a brincadeira e alterá-la. A aprendizagem da língua materna era mais rápida de ser aprendida quando inserida nas atividades lúdicas. Quando a mãe interagia com a criança criava um esquema de interação para comunicar-se e estabelecia com a criança uma realidade compartilhada.

A brincadeira da criança aparece como processo relacionado aos comportamentos naturais e sociais de acordo com os paradigmas que são construídos. Na psicologia os teóricos que abordam o jogo infantil tentam criar novos conceitos a partir da observação da conduta infantil.

Brougére mostra que as metáforas do jogo aparecem em todos as áreas. Para outros autores o jogo é livre, sem constrangimentos, se opõe à norma, a toda regra fixa.

Jean Cazeneuve em seu livro “La vie dans la société moderne”, afirma que o jogo era visto como símbolo de nossa autonomia. Gofmann em seu livro “Manicômios, prisões e conventos (1961), mostra que algumas instituições controlam o cotidiano infantil, impedindo a ação livre da criança e sua autonomia”.

Mead (1972) identifica o jogo como sendo uma estrutura heurística nos jogos coletivos como o futebol que apresentam analogias com as relações que se estabelecem entre os indivíduos e a sociedade. O jogo fornece um modelo simplificado para compreender essa interdependência.

Com Henriot começa a surgir traços centrais do jogo, uma espécie de definição stricto senso. Para o autor não se pode chegar ao jogo, sem que houvesse uma conduta (subjetiva, intencional) e uma situação (objetiva, constatável). Para que o jogo existisse era preciso que o sujeito tenha a consciência de que estava jogando e que manifestasse uma conduta compatível com a situação. Qualquer tipo de conduta pode ser jogo, se a intenção do jogador estivesse presente.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

No processo da Educação Infantil, o papel do professor é muito importante, pois é ele que organiza os espaços, disponibiliza materiais, participa das brincadeiras, ou seja, faz a mediação da construção do conhecimento.

A desvalorização do movimento natural e espontâneo da criança em relação ao conhecimento estruturado e formalizado, ignora as dimensões educativas da brincadeira e jogo como forma rica e poderosa de estimular a atividade construtiva da criança. O professor deve propiciar para a criança um espaço, para que possa vivenciar experiências do cotidiano através do contato com outras crianças.

O ser humano tem a possibilidade de pensar em objetos ausentes, imaginar even-

tos nunca vividos, planejar ações a serem realizadas em momentos posteriores. Esse tipo de atividade psicológica é considerado "superior" na medida em que se diferencia de mecanismos mais elementares tais como ações reflexas (a sucção do seio materno pelo bebê, por exemplo), reações automatizadas (o movimento da cabeça na direção de um som forte repentino, por exemplo) ou processos de associação simples entre eventos (o ato de evitar o contato da mão com a chama de uma vela, por exemplo).

O jogo, compreendido sob a visão do brinquedo e da criatividade, deverá encontrar maior espaço para a educação, na medida em que os professores compreenderem melhor toda sua capacidade potencial de contribuir para o desenvolvimento da criança.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARIÈS, P. História Social da criança e da família, Rio de Janeiro, Livro Técnico e Científico, 1981, 2a ed.

BROUGÉRE, Guilles. Brinquedo e Cultura, São Paulo, 2001, 4a ed.

DUMAZEDIER, J. Questionamento teórico do lazer, Porto Alegre, CELAR/PUC-RS. 1975.

CÂMARA, L. Dicionário do Folclore Brasileiro, Rio de Janeiro, Edíouro,1998, 9a ed. CARNÉIRO, M. A . B. Brinquedos e brincadeira: formando ludoeducadores, São Paulo, Articulação, 2003

FREIRE, P. Educação e mudança, Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1982

FREIRE, Madalena. A paixão de conhecer o mundo. São Paulo, Paz e Terra, 2002 FRIEDMANN, A .(org). O direito de brincar: a brinquedoteca, São Paulo, Scritta/ ABRINQ, 1992

FROEBEL, Friedrich A . A Educação do Homem, Passo Fundo/ RS. Editora Universitária, 2001.

HUIZINGA, J. Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura, São Paulo, Perspectiva, 1993.

IMBERNÒN, F. La formacióm y el desarollo profesional del profesorado: Hacia Una nueva cultura profesional, Barcelona, Editorial Graó, 1998.

KISHIMOTO, T. M. Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a educação, São Paulo, Cortez, 2003, 7a ed.

KISHIMOTO, T. M. Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação, Rio de Janeiro, 2003, 10a ed.

MARCELINO, M. C. Lazer e Educação, Campinas, Papiros, 1987, 2a ed.

MIR, V., COROMINAS, D. e GÒMEZ, M. T. Juegos y Fantasía en los parques infantiles, Madrid, Narcea, 1999.

NICOLAU, Marieta L. M. Um currículo em processo de construção visando ao Desenvolvimento das linguagens da crianças nas faixas etárias aproximadas de 4 a 6 anos, In: Caminhos para a construção da prática docente, Elizabeth Ramos da Silva; Maria Aparecida G. Lopes- Rossi (orgs.) Taubaté/SP, Cabral e Livraria Universitária, 2003.

OLIVEIRA, Vera B. O brincar e a criança do nascimento aos seis anos. Petropólis/ RJ, Vozes, 2002.

OLIVEIRA, Marta k. Vygotsky, aprendizado e desenvolvimento: Um processo Sócio-histórico, São Paulo, Scipione, 2000, 4a ed.

OSTETTO, Luciana E. (org). Encontros e encantamentos na Educação Infantil,

Campinas/ SP, Papiros, 2002.

PERRENOUD, P. Dez novas competências para ensinar, Porto Alegre, Artmed, 2000.

SCHON, D. A . El profisional reflexivo: Como piensam los profisionales cuando Actuán, Barcelona, Piados, 1998.

SOLÉ, Isabel et al. Aprender e Ensinar na Educação Infantil, Porto Alegre, Artmed, 1999.